

## BAB III

### METODA PENELITIAN

Pada bab tiga ini akan membahas mengenai metoda penelitian yang akan digunakan dalam menguji hipotesis yang sudah dikembangkan pada bab sebelumnya. Pada penelitian ini saya menggunakan metoda eksperimen. Peneliti melakukan manipulasi variable independent untuk mengetahui apakah berpengaruh terhadap variable dependen. Pada bab ini akan meliputi :

#### 3.1 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian saya adalah mahasiswa aktif Universitas Katolik Soegijapranata yang dalam penelitian ini akan dikondisikan sebagai asisten peneliti dalam tim penelitian fakultas.

Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Akuntansi Unika yang sudah mengambil matakuliah akuntansi manajemen penelitian. Saya menggunakan Akuntansi manajemen tersebut karena jika mahasiswa sudah mengambil mata kuliah tersebut berarti mahasiswa tersebut sudah cukup paham mengenai penganggaran dan *participative budgeting* maupun *budgetslack*. Peneliti menggunakan desain eksperimen 4 x 1 (*Justice theory* x sistem insentif).

**Tabel 3.1**  
**Desain Eksperimen**

	Justice Theory	
	Procedural Justice	Distributive Justice
<b>Interactional</b>	<b>1</b>	<b>3</b>
<b>Non-Interactional</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

### 3.2 Subjek dan Lokasi Penelitian

#### 3.2.1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi dan manajemen yang telah mengambil matakuliah akuntansi manajemen, audit internal dan metopen. Pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling* karena peneliti memerlukan responden dengan kriteria tertentu untuk menjadi partisipan dalam penelitian. Penelitian ini dilakukan untuk menguji pengaruh dari tingkat *justice theory* seseorang terhadap perilaku *budgetary slack*. Maka, objek penelitian yang sedang menjadi perhatian dari peneliti adalah *procedural, distributive* dan *interactional justice* individu terhadap terjadinya *budgetary slack*.

### 3.2.2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian pada artikel ini ada di Gedung Justinus pada Universitas katolik Soegijapranata.

## 3.3 Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan peneliti pada penelitian ini adalah sumber data primer dimana responden mendapat data melalui dari partisipan eksperimen yang dilakukan peneliti. Jenis data primer merupakan jenis data yang diperoleh langsung oleh peneliti dari subjek penelitian.

## 3.4 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

### 3.4.1 Distributive Justice

*Distributive justice* menunjukkan keadilan yang dirasakan oleh karyawan merupakan hasil yang diterima (outcome) karyawan tersebut. Pengukuran pada penelitian ini memberikan kuesioner kepada *audience* berdasarkan item dalam studi yang dilakukan Spell & Arnold, (2007) mengenai *distributive justice*.

### 3.4.2 Procedural Justice

*Procedural justice* adalah persepsi keadilan yang merujuk pada prosedur yang ditetapkan oleh perusahaan dan menjadi bahan pertimbangan selama pengambilan keputusan. *Judgement* dari

*procedural justice* diukur dengan memberikan pertanyaan kepada *audience* mengenai *judgement* mereka terhadap *procedural justice* dan implementasinya melalui skenario yang telah disiapkan. Pengukuran dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang digunakan dalam studi Tyler & Blader (2003) untuk mengukur *procedural justice*.

#### 3.4.3 Interactional Justice

*Interactional justice* mengacu pada persepsi keadilan yang dirasakan karyawan dalam interaksi maupun perilaku yang ia terima dari perusahaan. Untuk perhitungan *interactional justice* sendiri menggunakan item dari T. Tyler & Bies, 1990 yang mampu menilai ketersediaan akun *social* dan sejauh mana karyawan diperlakukan secara bermartabat dan adil dalam (Dong & Phuong, 2018). Skor pada pengisian kuesioner ini menggambarkan tingkat *interactional justice* yang dimiliki responden.

#### 3.4.4 Budgetary Slack

*Budget slack* adalah perbedaan antara jumlah yang dianggarkan dengan jumlah yang sebenarnya dibutuhkan. *Budgetary slack* sendiri adalah perilaku yang menciptakan selisih antara target anggaran yang diajukan dengan penetapan jumlah yang dapat dicapai agar mudah untuk dicapai (Dunk, 1993).

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah eksperimen sebagai teknik pengumpulannya. Data yang didapat berupa data primer dimana peneliti mendapatkan informasi langsung ke responden dengan berinteraksi secara langsung.

Prosedur eksperimen dalam penelitian ini menggunakan prosedur yang sama digunakan oleh De Cremer (2004) dan Fisher *et al*, (2000,2002) dalam Murniati & Mulyatno (2014). prosedur eksperimen tersebut disesuaikan dengan konteks yang sesuai pada penelitian kali ini. Berikut langkah-langkah yang perlu dilakukan peneliti pada eksperimen kali ini, sebagai berikut:

1. Penjelasan skenario eksperimen dan pelaksanaannya

Peneliti akan memberikan penjelasan kepada partisipan, bahwa partisipan akan diposisikan sebagai asisten peneliti yang direkrut oleh tim penelitian fakultas. Partisipan eksperimen mendapat tugas berupa pengkodean dengan menerjemahkan simbol yang ada menjadi huruf hingga membentuk kata.

Eksperimen ini terbagi menjadi 3 sesi, dimana pada setiap sesinya partisipan akan diberi waktu 2 menit untuk menerjemahkan simbol yang ada. Agar eksperimen ini berhasil, partisipan harus menjawab seminimal mungkin 5 pengkodean benar. Partisipan akan mendapat 1 kupon dari 1 pengkodean benar, dan diakhir sesi

partisipan akan mendapat evaluasi mengenai jumlah pengkodaan benar yang telah mereka selesaikan.

2. Kebijakan skema distribusi kupon yang akan diterima subjek penelitian

Skema distribusi kupon yang digunakan dalam penelitian ini adalah skema *slack inducing*. Pada skema ini, partisipan akan mendapat kupon tetap sebanyak 15 dan ketika partisipan menyelesaikan pengkodaan benar melebihi target yang diusulkan maka partisipan akan menerima tambahan 1 kupon untuk setiap 1 pengkodaan yang lebih.

3. *Treatment*.
  - a) Partisipan yang menerima kode PJ akan diminta untuk menilai aspek *procedural justice*. Apakah prosedur yang digunakan dalam proses perekrutan tersebut sudah dianggap adil atau belum.
  - b) Partisipan yang menerima kode DJ akan diminta untuk menilai aspek *distributive justice*. Apakah jumlah besar pembagian *outcome* yang sudah diterima oleh asisten peneliti sudah dianggap adil dan sesuai dengan *input* yang mereka keluarkan.
  - c) Partisipan yang menerima kode IJ akan diminta untuk menilai aspek *interactional justice*. Apakah ketua tim penelitian fakultas sudah mengkomunikasikan perihal prosedur dan perhitungan *outcome* yang akan diterima oleh asisten peneliti.



4. Partisipan diminta untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan *procedural*, *distributive* dan *interactional justice*.
5. *Budgetslack* pada penelitian ini diukur dengan menghitung jumlah selisih antara target yang diusulkan dengan hasil akhir pada sesi 2.
6. Partisipan diminta untuk mengisi data identitas diri.

### 3.6 Teknik Analisis Data

#### 3.6.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dan reliabilitas pada penelitian ini perlu dilakukan untuk mengetahui ketepatan indikator yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian. Dalam menguji validitas item kuesioner *organizational justice*, peneliti menggunakan nilai *Communality*, *AVE* dan *Loading Factor* dengan tingkat signifikansi sebesar 5%. Untuk uji reliabilitas, digunakan *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*. Indikator dianggap reliabel apabila nilai *cronbach's alpha*  $> 0,7$ .

#### 3.6.2 Uji Validitas Internal

Uji validitas internal digunakan untuk mengukur seberapa valid variasi variabel dependen yang dipengaruhi oleh variasi variabel independen (Hartono, 2013: 123). Ada beberapa ancaman pada uji validitas dari penelitian ini, yaitu:

##### 3.6.2.1 Maturasi

Perubahan yang terjadi akibat dari perubahan waktu dan dapat mempengaruhi hasil eksperimen itu sendiri. Agar maturasi dapat dikurangi maka penggunaan waktu seefektif mungkin diperlukan agar partisipan tidak merasa jenuh dan bosan sehingga ancaman maturasi dari partisipan dapat teratasi.

#### 3.6.2.2 Mortalitas

Mortalitas ini sendiri terjadi akibat dari perubahan jumlah partisipan selama dilangsungkannya eksperimen. Penggunaan waktu yang seefektif akan memakan waktu yang tidak banyak sehingga akan membuat partisipan tidak keluar pada saat eksperimen sedang dilangsungkan dan mortalitas dapat dikurangi.

#### 3.6.2.3 Histori

Histori merupakan peristiwa yang ada ditengah – tengah antara periode sebelum dilangsungkannya penelitian maupun sudah. Untuk mengurangi ancaman validitas histori, peneliti menggunakan mahasiswa baru ataupun mahasiswa diluar program studi akuntansi sebagai partisipannya dikarenakan kemungkinan besar mereka belum pernah menerima soal ataupun eksperimen serupa.

#### 3.6.2.4 Instrumentasi



Dampak yang dirasakan dari perubahan alat ukur atau instrumen yang digunakan dalam penelitian. Oleh sebab itu diperlukan instrumen yang tepat dalam penelitian. Pada eksperimen ini peneliti menggunakan instrumen yang sama dalam pelaksanaannya pada tiap partisipan sehingga instrumen yang digunakan sama dan ancaman pada validitas instrumen dapat dikurangi.

#### 3.6.2.5 Pengujian

Hasil dari pengujian dapat dipengaruhi oleh pengujian sebelumnya dan hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil eksperimen. Oleh sebab itu peneliti hanya membiarkan partisipan untuk dapat mengikuti eksperimen satu kali saja sehingga ancaman validitas pengujian dapat dikurangi.

#### 3.6.2.6 Seleksi

Pemilihan sampel eksperimen harus memenuhi beberapa kriteria khusus agar dapat menjadi partisipan eksperimen. Peneliti menetapkan beberapa kriteria sebelum partisipan dapat mengikuti eksperimen ini, apabila partisipan dirasa memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan maka eksperimen dapat dilaksanakan.

#### 3.6.2.7 Regresi

Regresi adalah efek saat sampel tidak terpengaruhi oleh *treatment* yang sudah peneliti berikan. Oleh sebab itu partisipan dalam penelitian ini dipilih secara acak agar dapat mengurangi ancaman validitas regresi

### 3.6.3 Uji Manipulasi

Uji Manipulasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa partisipan dari peneliti sebelumnya sudah memahami penugasan yang akan diberikan peneliti. Hal ini bertujuan agar *treatment* yang akan diberikan peneliti sudah efektif dan dianggap tepat.

### 3.6.4 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). SPSS digunakan untuk menguji penelitian yang variabelnya digunakan pada studi keperilakuan dan digunakan juga pada model penelitian yang jumlah variabel dependen dan independennya lebih dari satu. Hipotesis akan diterima apabila nilai t statistic tidak lebih besar dari 0,05

#### 3.6.4.1 Menyatakan Hipotesis

Hipotesis 1 :

- a.  $H_0: \mu_1 \neq \mu_2$ , artinya *budget slack* pada kondisi *procedural justice* dan terdapat *interactional justice* tidak lebih tinggi jika dibandingkan dengan *budget slack*

pada kondisi *procedural justice* dan tanpa adanya *interactional justice*.

- b.  $H_{a1}: \mu_1 > \mu_2$ , artinya *budget slack* pada kondisi *proceudural justice* dan terdapat *interactional justice* lebih tinggi jika dibandingkan dengan *budget slack* pada kondisi *procedural justice* tanpa adanya *interactional justice*.

Hipotesis 2 :

- a.  $H_{o2}: \mu_3 \neq \mu_4$ . artinya *budget slack* pada kondisi *distributive justice* dan terdapat *interactional justice* tidak lebih tinggi jika dibandingkan dengan *budget slack* pada kondisi *ditributive justice* tanpa adanya *interactional justice*.
- b.  $H_{a2}: \mu_3 > \mu_4$ , artinya *budget slack* pada kondisi *distributive justice* dan terdapat *interactional justice* lebih tinggi jika dibandingkan dengan *budget slack* pada kondisi *ditributive justice* tanpa adanya *interactional justice*.